INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTRODUCTION

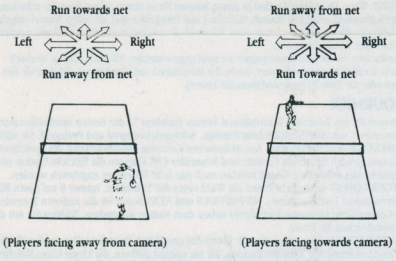
Congratulations on having bought International Tennis!
Nine months of research went into developing the most playable and most realistic method of game control yet devised for a computer tennis game. Combined with this is an accurate simulation of a season of professional tennis tournaments.
The revolutionary 3D system allows realistic player movement and the ability to change the camera angle from which the game is viewed. Computer-assistance of your movement will have you playing the game within seconds, while the skill levels provide a flexibility of control that takes months to master.
International Tennis can be played in three ways:
First, as a simple one or two player game in which you practice playing either a friend or a computer-controlled opponent.
Secondly, when you feel up to the challenge you can enter a tournament, playing a selection of computer opponents.
Finally, the ultimate challenge: if you feel really confident then prove yourself in a full season of International Tennis tournaments.

THE MENU SYSTEM

International Tennis menus are simple to operate. Move the highlight around the screen with the joystick to choose the item that you are interested in. Pressing fire on a coloured title such as PLAY MATCH or EXIT will do just that, whereas pressing fire on a white option such as skill level will change its setting.

LESSON ONE: PLAYING THE GAME FOR THE FIRST TIME

From the main menu select 1 PLAYER and press fire. On the next screen ignore all the options for now and press fire on PLAY MATCH. Press fire twice more to get past the pre-match panorama and the scoreboard. On this 1 PLAYER game you control the black player (or yellow on the Spectrum) and the computer controls the white. You are on AMATEUR skill level, the easiest to control. On the first game you are serving; press fire to hit the ball. When the computer serves, it will do so automatically.

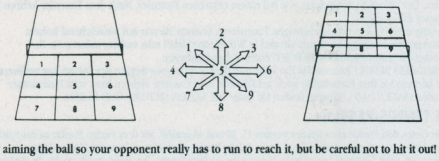


(Players facing away from camera) (Players facing towards camera)

You have full joystick control over your player's movement until your opponent hits the ball. The computer then automatically lines your player up with the ball's trajectory. You can still move towards and away from the net, but you should always be able to return the shot. This is designed to make the game easy to learn and give the best possible gameplay.
When the ball is within range, your player will flash. This is your cue to press fire and hit the ball. You may miss to start with, but you will soon learn to use the flashing to time your shots.
This is all you need to know to play some games, although you may find yourself thrashed. Press the camera keys (0-9 on the 64 and Amstrad, A-J on the Spectrum, F1-F10 on the ST and Amiga) to view the game from different camera angles.

LESSON TWO: BALL CONTROL

You will notice that the computer automatically selects fore-hand, backhand, smash or lob for your player, depending on the height and position of the ball.
The position of your joystick when the ball hits your racket determines where you aim the shot in your opponent's half.



Try aiming the ball so your opponent really has to run to reach it, but be careful not to hit it out!

A GUIDE TO SKILL LEVELS

On the pre-match menu screen you can alter the skill level (AM, SP, PRO, ACE) next to your name before pressing on PLAY MATCH. If you are playing already press P then Q to quit back to this point.
The four skill levels are AMATEUR (AM), SEMI-PRO (SP), PRO and ACE and give you different levels of control over your player.
SEMI-PRO is the same as AMATEUR (which you have been playing so far) but has a controllable service called SUPASERVE.
PRO is the same as SEMI-PRO but without the flashing feature; its up to you to get the timing correct!
ACE is for real masters; it's PRO with the advanced SUPASPIN facility, giving you control over the ball spin.

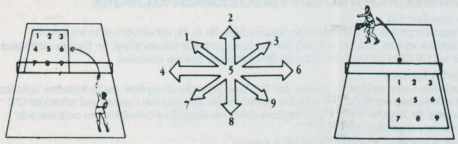
Summary

	FLASHING	SUPASERVE	SUPASPIN
Amateur	•		
Semi-Professional	•	•	
Professional		•	
Ace		•	•

Your computer opponent has a skill level too, from being a soft touch at 1 to an almost unbeatable 15. You can alter this on the same screen as you change your own skill level.

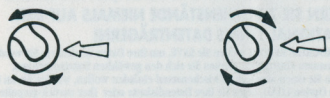
LESSON THREE: CONTROLLING YOUR SERVICE

You will need to be on the SEMI-PRO skill level or higher to make use of the SUPASERVE facility, with it you can control both the power and the aim of the service.
The length of time you hold the fire button pressed determines the power of the shot. Be careful not to smash it out of the court! The position of the joystick when you press fire controls your aim within the opponent's service area.



LESSON FOUR:BALL SPIN

Only ACE players can make use of SUPASPIN; once this is mastered you will be able to enter any tournament in the world. After playing your shot, press the fire button a second time and move the joystick forward or backward to add topspin or backspin respectively. You must do this quickly before the ball touches the ground or your opponents racket.



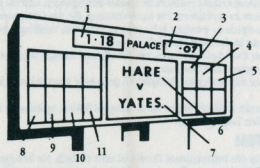
Topspin causes the ball to bounce fast and low on contact with the ground.

Backspin causes the ball to bounce high and slow on contact with the ground.

SCORING

For details of scoring see the section THE RULES OF TENNIS.
While playing, the scores for the current game are displayed on the top left of the screen. The score of the player who is serving is printed first, and the players colour indicated by an arrow. On the top right any other calls by the umpire are listed, such as OUT, FAULT and so on. On the AMIGA these are read out by the voice of a real Wimbledon umpire, John Relf.

THE SCOREBOARD



1. TIME OF DAY
2. ELAPSED TIME SINCE GAME STARTED
3. NUMBER OF SETS WON IN A MATCH
4. NUMBER OF GAMES WON IN CURRENT SET
5. SCORE OF CURRENT GAME
6. PLAYER 1 NAME
7. PLAYER 2 NAME (DOT INDICATES NEXT PLAYER TO SERVE)
8. NUMBER OF GAMES WON FIRST SET
9. SECOND SET
10. THIRD SET
11. FOURTH SET

Press fire to exit the scoreboard at any time.

CAMERA ANGLES

Pressing the camera keys (0-9 on the 64 and Amstrad, A-J on Spectrum, F1-F10 on the ST and Amiga) switches to one of the ten available camera angles.
ST and Amiga users can customise camera angle 10. While in pause mode you can use the joystick to spin and zoom in on the court. When you restart, this will become camera angle 10 and can be reselected later with key F10.

MAIN MENU OPTIONS

The main menu options are:

1 PLAYER
2 PLAYER
TOURNAMENT
SEASON
DEMO

The Commodore 64 version also has a crowd control option, which will be explained later.

1 PLAYER is the game explained so far. You can alter your own skill level, the computer player's skill level and the type of playing surface (GRASS, CLAY, CEMENT or CARPET). You can also enter your name by moving up to PLAYER 1 and using the delete key. Press fire or type RETURN when you have finished typing. You can also change the computer's name from the rather anonymous CPU.

2 PLAYER is almost the same as 1 PLAYER but two humans can play each other. You will need a second joystick for this. The computer will ask one of the players to press fire to serve first; it is important that the right player does this, so that the computer knows who is using which joystick!

TOURNAMENT: When you feel confident about your tennis skills you can try entering a real tournament. All the statistics, court surfaces, stadium types, dates and prizes of the tournaments are based on their real life counterparts. Never before has computer tennis been so realistic.
SEASON:Re-enact a year in the life of a top-class tennis pro. Try to earn as much money as possible over a year of tennis tournaments.
DEMO: Watch two random computer players have a game. The camera angle changes automatically every few shots. To get back to the main menu press fire (or type P) to pause the demo, then type Q to quit.

TOURNAMENT

Are you ready to enter a tournament? International Tennis simulates seventy-two* real-life tournaments of varying prestige, difficulty and prizes. Select TOURNAMENT from the main menu
* (Only eight on some versions)

TENNIS TOURNAMENT PLAYER ENTRY: On this screen you can enter your name, skill level and the length of matches you wish to play. Tennis matches can be one, three or five sets in length. Selecting the REAL option will give you the number of sets per match that the tournament has in real life. When you are ready, press fire on SELECT TOURNAMENT.

SELECT TOURNAMENT: This gives you access to all the tournaments, eight at a time. If you can't see the one you want select PREVIOUS or NEXT to move to another page. The total prize money is displayed next to each tournament. When you have decided on one, use the joystick to move to it and press fire.

TOURNAMENT SCREEN: This shows the tournament, its location on the world map, total prize money, the number of rounds you will have to enter, the length of the matches and the playing surface. MONEY BREAKDOWN gives a more detailed analysis of the prize money and RESELECT TOURNAMENT allows you to change your mind. When you feel ready, select ENTER TOURNAMENT and meet your first opponent. You will be entered into each round until you are knocked out or win the whole tournament.

SEASON

A whole season of International Tennis allows you to make a living by playing in a series of tournaments. Every few weeks you are offered a selection of tournaments to enter; remember that the higher the prize money, the stiffer the competition will be. The Season option is not available on some versions. See Additional Notes on Specific Machine.
From the main menu select SEASON.
TENNIS SEASON PLAYER ENTRY: This screen allows you to enter your name, skill level and preferred length of matches in the same way as for a single tournament. START NEW YEAR commences a brand new season; select CONTINUE SEASON if you have already started.
The next screen shows you the tournaments currently available. Select one to enter and you will play through it exactly as before. When the tournament is over you will return to this screen. Some prestigious tournaments are unavailable to players with low skill levels and you will not be able to select these. So if you fancy a go at Wimbledon you will need to raise your skill level on the PROGRESS REPORT screen first.
The PROGRESS REPORT screen allows you to check your performance since the beginning of the year, and to keep a track of your earnings. It also allows you to LOAD or SAVE your progress to disk or tape. See the section on SAVING AND LOADING SEASONS for details.

THE RULES OF TENNIS

1. In each game, a player winning their first, second and third point will have a score of 15, 30 and 40 respectively. Gaining a fourth point will normally win the game unless both players have a score of 40: a situation called deuce.
2. When the score is deuce, the next player to win a point is said to have the advantage. If he or she wins another, they have won the game. If however the other player wins, the score is back to deuce. In other words, the first player to win two consecutive points after deuce takes the game.
3. The player who first wins six games wins the set, but he or she must do so by a margin of at least two games. A score of six games to five will mean that the set is extended until one player has acheived a lead of two games. In addition, if the score reaches six games all and the set is not the final of the match, then the tie break rule is invoked.
4. In a tie-break, the first player to score at least seven points and acheive a lead of two points is the winner. Numerical scoring is used in a tie-break. The player who would have been serving takes the first service, and then the service alternates every two points. Players change ends every six points during the tie-break.
5. In a one set match, the player who wins the set also wins the match. In a three set match the first player to win two sets wins the match. In a five set match it is the first player to win three sets.
6. If a player's service hits the net but is still in, this is known as LEFT; he or she is allowed another attempt. If the ball goes out on a service or hits the net and doesnt go over, then the player is allowed only one further attempt.

CONTROL SUMMARY

Keys:

S	View scoreboard. (only available between points)
P	Pause game. (Press fire or R to restart)
Q	Quit game. (Use while in pause mode)
0-9	Change camera angle (Keys A-J on the Spectrum.)

Playing Game:
Fire to return shot, joystick to aim shot. Joystick to move player before opponent hits the ball.
Fire to serve, unless SUPERSERVE is in use. For a SUPERSERVE fire to determine power, joystick to aim.
When using SUPASPIN, press fire a second time after you have hit the ball and before it touches ground. Joystick forward or back gives topspin or backspin.

ADDITIONAL NOTES ON SPECIFIC MACHINES

Because of a wide variation in the specifications of the built-in sound chip, the crowd may sound different on different machines. Use the CROWD CONTROL option (from the main menu) to optimise this sound effect if your machine sounds strange.

Spectrum
When the game first loads, it will ask you which type of joystick you have fitted.
N.B. Due to memory limitations, the 48K Spectrum cassette and 64K Amstrad cassette versions have only eight tournaments and no season option.

SAVING AND LOADING SEASONS

Your progress in the season may be saved to disk or tape, so that you can later carry on from where you left off.
If your computer has a built-in or attached disk drive then the program will use this. If not, you will be asked to use tape.
If you are using a disk drive then you will need a blank formatted disk. You should refer to your computer manual for details of how to format a disk. This must be done before you load International Tennis.
Do not try and save seasons onto your International Tennis disk or tape!
SAVE: From the PROGRESS REPORT screen, select SAVE. You should then type in a filename and press RETURN. Keep a careful note of the filename.
LOAD: When you wish to continue the season in a later session, load International Tennis and go to the PROGRESS REPORT screen. Insert your disk or rewind the tape that you saved the season onto. Select LOAD, type in the filename you saved it under and press RETURN.
If the season doesn't appear to load, then you are probably using the wrong filename.

INTERNATIONAL TENNIS 3D

INTRODUZIONE

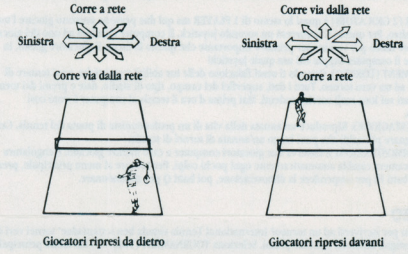
Complimenti per aver comprato International Tennis!
Ci sono voluti nove mesi di ricerche per sviluppare il più giocabile e realistico metodo di controllo mai ideato per il tennis da computer. Abbinata a questo, c'è un'accurata simulazione di una stagione di tornei di tennis professionistico.
Il rivoluzionario sistema a 3D consente dei movimenti realistici del giocatore e la possibilità di cambiare l'angolatura di ripresa della telecamera. I movimenti assistiti dal computer ti consentono di eseguire il gioco in pochi secondi, mentre i livelli di abilità ti forniscono una flessibilità di controllo per la quale ci sarebbero voluti mesi per imparala.
International Tennis può essere eseguito in tre modi:
Primo, come un semplice gioco ad uno o due giocatori, in cui ti cserciti a giocare o con un amico o contro un avversario controllato dal computer.
Secondo, quando ti senti all'altezza di sfidare, puoi iscriverti ad un torneo affrontando una selezione di avversari-computer.
Infine, la sfida ultima: se ti senti davvero di farcela, cimentati in una intera stagione di tornei di International Tennis.

IL SISTEMA MENU

I menu di International Tennis sono facili da operare. Muovi l'evidenziatore sullo schermo con il joystick per scegliere la voce cui sei interessato. Premendo fuoco su un titolo colorato, come PLAY MATCH (GIOCA INCONTRO) o EXIT (ESCI), ottieni proprio questo, mentre premendo fuoco su un'opzione bianca, come il livello di abilità, ne cambi l'impostazione.

PRIMA LEZIONE: ESEGUIRE PER LA PRIMA VOLTA

Seleziona 1 PLAYER (1 GIOCATORE) sul menu principale e premi fuoco. Alla videata seguente, ignora per il momento tutte le opzioni e premi fuoco su PLAY MATCH (ESEGUI INCONTRO. Per scartare il panorama di pre-partita e il tabellone, premi fuoco altre due volte.
In questa partita ad 1 GIOCATORE, tu controlli il giocatore nero (o giallo sullo Spectrum) e il computer controlla quello bianco. Tu sei al livello di abilità di AMATEUR (DILETTANTE), il più facile da controllare.
Nel primo gioco sei tu al servizio; premi fuoco per colpire la palla. Quando serve il computer, questo lo fa automaticamente.

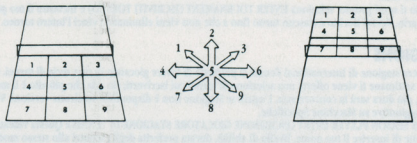


Giocatori ripresi da dietro Giocatori ripresi davanti

Tu hai il pieno controllo joystick dei movimenti del tuo giocatore *fino a che il tuo avversario non colpisce la palla*. Il computer quindi allinea automaticamente il tuo giocatore alla traiettoria della palla. All'inizio potrai anche andare a vuoto, ma imparerai presto ad usare il lampeggio per coordinare i tuoi colpi.
Questo è tutto quello che ti serve di sapere per eseguire alcuni giochi, anche se vieni battuto. Per vedere la partita da diverse angolature della telecamera, premi i tasti della telecamera (0-9 sul 64 e sull'Amstrad, A-J sullo Spectrum, F1-F10 sul ST e sull'Amiga).

SECONDA LEZIONE: CONTROLLO PALLA

Noterai che il computer seleziona automaticamente per il tuo giocatore il dritto, il rovescio, la schiacciata o il pallonetto.
La posizione del joystick quando la palla colpisce la racchetta determina dove mandi il tiro nella metà campo dell'avversario:



Cerca di indirizzare la palla in modo che il tuo avversario debba davvero correre per arrivarci, ma stai attento a non mandarla fuori!

UNA GUIDA AI LIVELLI DI ABILITA'

Sulla videata menu di pre-partita, puoi modificare il livello di abilità (AM, SP, PRO, ACE) accanto al tuo nome prima di premere PLAY MATCH (ESEGUI INCONTRO). Se stai già giocando, premi P e poi Q per uscire e tornare a questo punto.
I quattro livelli di abilità sono AMATEUR (AM) [DILETTANTE], SEMI-PRO (SP) [SEMI PROFESSIONISTA], PRO [PROFESSIONISTA] e ACE [ASSO], che ti forniscono livelli di controllo diversi sul tuo giocatore. SEMI-PRO è uguale ad AMATEUR (che hai giocato finora) ma dispone di un servizio controllabile chiamato SUPASERVE. PRO è uguale a SEMI-PRO ma senza la funzione di lampeggio; sta a te giudicare il tempo giusto!
ACE è per i veri maestri; è uguale al PRO con in più la funzione avanzata di SUPASPIN che ti fornisce il controllo sull'effetto della palla.

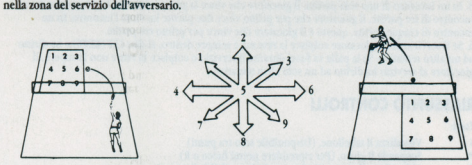
Riassunto:

	LAMPEGGIO	SUPASERVE	SUPASPIN
Dilettante	•		
Semi-Professionista	•	•	
Professionista		•	
Asso		•	•

Anche l'avversario computer ha un livello di abilità, da fare da materasso a 1, fino a quasi imbattibile a 15. Questo lo puoi modificare sulla stessa videata dove modifichi il tuo livello di abilità.

TERZA LEZIONE: CONTROLLO DEL SERVIZIO

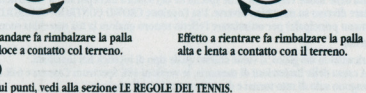
Per poter utilizzare la funzione di SUPASERVE, devi essere a livello di abilità di SEMI-PRO o maggiore. Con questa funzione sei in grado di controllare sia la potenza sia l'indirizzo del servizio. La potenza del tiro viene stabilita da quanto tempo tieni premuto il bottone di fuoco. Stai attento a non schiacciare fuori campo! La posizione del joystick quando premi fuoco, controlla l'indirizzo nella zona del servizio dell'avversario.



QUARTA LEZIONE: EFFETTO DELLA PALLA

Solo i giocatori ACE possono utilizzare SUPASPIN; una volta imparato, puoi iscriverti a qualunque torneo del mondo.

Dopo aver eseguito il tiro, premi una seconda volta il bottone di fuoco e muovi il joystick in avanti o indietro per aggiungere rispettivamente l'effetto ad andare o l'effetto a rientrare. Questo lo devi fare rapidamente prima che la palla tocchi terra o la racchetta del tuo avversario.



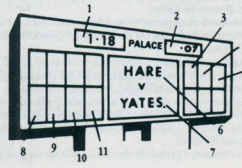
Effetto ad andare fa rimbalzare la palla bassa e veloce a contatto col terreno.

Effetto a rientrare fa rimbalzare la palla alta e lenta a contatto con il terreno.

PUNTEGGIO

Per i particolari sui punti, vedi alla sezione LE REGOLE DEL TENNIS.
Quando giochi, i punti della partita in corso appaiono in alto a sinistra dello schermo. Il punteggio del giocatore al servizio appare per primo ed una freccia indica il colore del giocatore. In alto a destra sono elencate tutte le altre chiamate dell'arbitro, come OUT (FUORI), FAULT (FALLO) e così via. Sull'AMIGA queste vengono annunciate dala voce di un vero arbitro di Wimbledon, John Relf.

IL TABELLONE



1. TEMPO ORA
2. TRASCORSO DA INIZIO INCONTRO
3. NUMERO DI PARTITE VINTE NELL'INCONTRO
4. NUMERO DI GIOCHI VINTI NELLA PARTITA IN CORSO
5. NOME GIOCATORE 1
6. NOME GIOCATORE 2 (IL PUNTINO INDICA PROSSIMO A SERVIRE)
7. NUMERO DI GIOCHI VINTI NELLA IL PRIMA PARTITA
8. SECONDA PARTITA
9. TERZA PARTITA
10. QUARTA PARTITA

Premi fuoco per uscire dal tabellone in qualunque momento.

ANGOLATURE DELLA TELECAMERA

Premendo i tasti della telecamera (0-9 sul 64 e sull'Amstrad, A-J sullo Spectrum, F1-F10 sul ST e sull'Amiga) si cambia su una delle dieci angolature della telecamera disponibili.
Sul ST e sull'Amiga puoi personalizzare l'angolatura 10. Mentre sei in modalità di pausa, puoi usare il joystick per girare e zoomare sul campo. Quando riprendi, questo diventerà l'angolatura 10 e potrà essere ri-selezionata più tardi con il tasto F-10.

OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE

Le opzioni del menu principale sono:

1PLAYER (1 GIOCATORE)
2 PLAYER (2 GIOCATORI)
TOURNAMENT (TORNEO)
SEASON (STAGIONE)
DEMO (DIMOSTRAZIONE)

La versione Commodore 64 dispone anche di un'opzione di controllo degli spettatori che verrà spiegata più avanti.

1 PLAYER (1 GIOCATORE) è quello spiegato finora. Puoi modificare il tuo livello di abilità, il livello di abilità del giocatore computer e il tipo della superficie di gioco (GRASS [ERBA], CLAY [TERRA BATTUTA], CEMENT [CEMENTO] o CARPET [SINTETICA]. Puoi anche inserire il tuo nome spostandoti su PLAYER 1 (GIOCATORE 1) e utilizzando il tasto di cancellatura. Quando hai finito di battere, premi fuoco o RITORNO. Puoi inoltre cambiare il nome del computer da quello piuttosto anonimo di CPU.
2 PLAYER (2 GIOCATORI) è quasi lo stesso di 1 PLAYER ma qui due persone possono giocare l'uno contro l'altro. Per questo ti occorrerà un secondo joystick. Il computer chiederà ad uno dei giocatori di premere fuoco per servire per primo: è importante che questo lo faccia il giocatore giusto, in modo che il computer sappia chi usa quale joystick!
TOURNAMENT (TORNEO): Quando ti senti fiducioso delle tue abilità tennistiche, puoi tentare di iscriverti ad un vero torneo. Tutti i dati, superfici del campo, tipo di stadio, date e premi dei tornei, sono basati sui loro reali corrispondenti. Mai prima d'ora il tennis al computer è stato così realistico.
SEASON (STAGIONE): Riproduce un'annata della vita di un professionista di punta del tennis. Cerca di guadagnare più soldi che puoi lungo un'annata di tornei di tennis.
DEMO (DIMOSTRAZIONE): Osserva due giocatori computer a caso mentre giocano. L'angolatura della telecamera cambia automaticamente ogni pochi colpi. Per tornare al menu principale, premi fuoco (o batti P) per sospendere la dimostrazione, poi batti Q per abbandonare.

TORNEO

Sei pronto per iscriverti ad un torneo? International Tennis simula ben settantadue* tornei veri di vario prestigio, difficoltà e monte premi. Seleziona TOURNAMENT (TORNEO) sul menu principale.
* (Solo otto in alcune versioni)
ISCRIZIONE GIOCATORE A TORNEO DI TENNIS: Su questa videata puoi inserire il tuo nome, il livello di difficoltà e la durata degli incontri che desideri eseguire. Gli incontri di tennis possono durare una, tre o cinque partite. Selezionando l'opzione REAL (REALE), otterrai il numero di partite per incontro che il torneo ha nella vita reale. Quando sei pronto, premi fuoco su SELECT TOURNAMENT (SELEZIONA TORNEO).
SELECT TOURNAMENT (SELEZIONA TORNEO): Questa ti permette di accedere a tutti i tornei, otto alla volta. Se non vedi quello che vuoi, seleziona PREVIOUS (PRECEDENTE) o NEXT (SEGUENTE) per passare ad un'altra pagina. Il totale del monte premi appare accanto a ciascun torneo. Quando hai deciso su uno, usa il joystick per portartici sopra e premi fuoco.
TOURNAMENT SCREEN (VIDEATA TORNEO): Questa illustra il torneo, la sua località su una mappa del mondo, il totale del monte premi, il numero di turni che dovrai affrontare, la durata degli incontri e la superficie di gioco. MONEY BREAKDOWN (SUDDIVISIONE SOLDI) fornisce un'analisi più dettagliata del monte premi e RESELECT TOURNAMENT (RISELEZIONA TORNEO) ti permette di cambiare idea.
Quando ti senti pronto, seleziona ENTER TOURNAMENT (ISCRIVITI TORNEO) e incontra il tuo primo avversario. Verrai iscritto a ciascun turno fino a che non vieni eliminato o vinci l'intero torneo.

STAGIONE

Un'intera stagione di International Tennis ti permette di vivere giocando in una serie di tornei. Ogni poche settimane ti viene offerta una selezione di tornei cui iscriverti; ricorda che più alto è il monte premi, più dura sarà la concorrenza. L'opzione Stagione non è disponibile su alcune versioni. Vedi a Note Aggiuntive su Macchine Specifiche.
TENNIS SEASON PLAYER ENTRY (ISCRIZIONE GIOCATORE STAGIONE DI TENNIS): Questa videata ti permette di inserire il tuo nome, livello di abilità, durata preferita degli incontri allo stesso modo del torneo singolo. START NEW YEAR (INIZIA NUOVA ANNATA) avvia una stagione nuova di zecca; seleziona CONTINUE SEASON (CONTINUA STAGIONE) se hai già iniziato.
La videata che segue illustra i tornei attualmente disponibili. Selezionane uno cui iscriverti e lo giocherai tutto esattamente come prima. Quando il torneo termina, tornerai a questa videata.
Alcuni tornei prestigiosi non sono disponibili a giocatori con baso livello di abilità per cui potrai non poterli selezionare. Quindi, se ti piace tentare Wimbledon, dovrai prima elevare il tuo livello di abilità sulla videata PROGRESS REPORT (RELAZIONE PROGRESSI).
La videata PROGRESS REPORT (RELAZIONE PROGRESSI) ti permette di controllare la tua prestazione dall'inizio dell'anno, e di tenere d'occhio i tuoi guadagni. Inoltre, ti permette di CARICARE (LOAD) o SALVARE (SAVE) i tuoi progressi su disco o nastro. Per i particolari, vedi a SAVING AND LOADING SEASONS (SALVARE E CARICARE STAGIONI).

LE REGOLE DEL TENNIS

1. In ogni gioco, un giocatore che vince il primo, secondo e terzo punto, avrà rispettivamente il punteggio di 15, 30 e 40. Ottenendo il quarto punto, si vince di solito il gioco, a meno che entrambi i giocatori non abbiano un punteggio di 40: una situazione detta di parità (deuce).
2. Quando il punteggio è in parità, il primo giocatore che fa un punto ha il vantaggio. Se ne fa un altro, vince il gioco. Se, però, il punto lo fa l'altro giocatore, si torna in parità. In altre parole, il primo giocatore che fa due punti consecutivi dopo la parità vince il gioco.
3. Il giocatore che per primo vince sei giochi vince la partita, ma deve farlo con un margine di almeno due giochi. Un punteggio di sei giochi a cinque significa che la partita continua fino a che uno dei due giocatori non arriva ad un vantaggio di due giochi. Inoltre, se il punteggio arriva a sei giochi pari e la partita non è quella finale dell'incontro, allora si invoca la regola dello spareggio (tie-break).
4. In uno spareggio, il primo giocatore che fa almeno sette punti ed ha un margine di due punti, risulta il vincitore. Nello spareggio si usa il conteggio numerico. Il giocatore che avrebbe avuto il servizio effettua il servizio per primo, poi il servizio si alterna ogni due punti. Durante gli spareggi, i giocatori cambiano campo ogni sei punti.
5. In un incontro di una sola partita, il giocatore che vince la partita vince anche l'incontro. In un incontro di tre partite, il giocatore che per primo vince due partite ha vinto l'incontro. In un incontro di cinque partite, questo è il giocatore che vince per primo tre partite.
6. Se il servizio di un giocatore colpisce la rete ma è sempre dentro, si dice LET (RETE) e ha diritto ad un altro tentativo. Se la palla va fuori durante il servizio o colpisce la rete e non la supera, il giocatore al servizio ha diritto ad un solo altro tentativo.

RIASSUNTO CONTROLLI

Tasti:

S	Visualizza il tabellone. (Disponibile solo tra punti)
P	Sospende il gioco. (Per riprendere premi fuoco o R)
Q	Abbandona il gioco. (Usalo quando in modalità di pausa)
0-9	Cambia angolatura telecamera. (Tasti A-J sullo Spectrum)

Eseguire il Gioco:

Fuoco per rispondere al tiro, joystick per indirizzare il tiro. Joystick per muovere il giocatore prima che l'avversario colpisca la palla.
Fuoco per servire, a meno che non sia utilizzato SUPASERVE. Per il SUPASERVE, fuoco per stabilire la potenza, joystick per indirizzare.
Quando si usa SUPASPIN, premi fuoco una seconda volta dopo aver colpito la palla e prima che tocchi terra. Joystick in avanti o indietro applica l'effetto avanti o a rientrare.

NOTE AGGIUNTIVE SU MACCHINE SPECIFICHE

Commodore 64

A causa delle molte variazioni nelle specifiche del sonoro incorporato, il suono della folla può risultare diverso su macchine diverse. Usa l'opzione CROWD CONTROL (CONTROLLO SPETTATORI) (sul menu principale) per ottimizzare l'effetto sonoro qualora la tua macchina suoni strana.

Spectrum

Al caricamento del gioco, ti viene chiesto quale tipo di joystick hai installato.
N.B. A causa delle limitazioni di memoria, le versioni 48K Spectrum Cassetta e 64K Amstrad Cassetta dispongono solo di otto tornei e di nessuna opzione di stagione.

SALVARE E CARICARE STAGIONI

I tuoi progressi in una stagione si possono salvare su disco o nastro, in modo che tu possa continuare più tardi da dove avevi smesso.
Se il tuo computer dispone di unità disco incorporata o collegata, il programma utilizzerà questa. Altrimenti ti verrà chiesto di usare un nastro.
Se usi un'unità disco, ti occorrerà un dischetto vuoto e formattato. Per i particolari su come formattare un dischetto, consulta il manuale del tuo computer. Questo dovrà essere effettuato *prima* di caricare International Tennis.
Non cercare di salvare stagioni sul dischetto o nastro di International Tennis!
SALVA: Seleziona SAVE (SALVA) sulla videata PROGRESS REPORT (RELAZIONE PROGRESSI). Poi dovrai digitare un nome di file e premere RITORNO. Annotati il nome di file.
CARICA: Quando vuoi continuare con la stagione in altre sessioni più tardi, carica International Tennis e vai alla videata PROGRESS REPORT (RELAZIONE PROGRESSI). Inserisci il tuo dischetto o riavvolgi il nastro su cui hai salvato la stagione. Seleziona LOAD (CARICA), digita il nome di file sotto cui l'hai salvata e premi RITORNO.
Se la stagione non sembra caricarsi, è probabile che stai usando un nome di file sbagliato.

INTERNATIONAL 3D TENNIS

EINLEITUNG

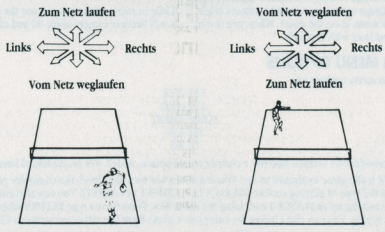
Wir gratulieren Ihren zum Kauf des Internationalen 3-D Tennis!
Neun Monate Forschung gingen in die Entwicklung der am besten spielbaren und realistischsten Steuerung für ein Computer Tennis-Spiel. Hinzu kommt eine höchst genaue Simulation einer professionellen Tennis-Saison.
Das revolutionäre 3D-System erlaubt realistische Spieler-Bewegungen und die Möglichkeit, den Blickwinkel des Betrachers zu verändern. Die Unterstützung, die der Computer leistet, ermöglicht Ihnen, die Kontrolle des Spiels in wenigen Sekunden zu erlernen; venfänger bis zum Meister.
International Tennis kann in drei Modi gespielt werden:
1. Im einfachen Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, um die eigenen Fähigkeiten zu trainieren, wahlweise gegn einen partner oder gegen den Computer.
2. Im Tournée-Modus, um die erreichten Fähigkeiten gegn eine Auswahl verschiedener Computer-Gegner zu testen.
3. Und schließlich die große Prüfung: Wenn Sie sich top-fit fühlen, spielen Sie in einer kompletten Saison des internationalen Tennis-Circus.

DAS MENÜ-SYSTEM

Die Bedienung der Menüs des International Tennis ist sehr einfach. Sie bewegen den cursor mit dem Joystick über den Bildschirm, un die gewünschte Option zu markieren. Drücken Sie dann den Feuerknopf, um die gewüahlte Option auszuführen. Bunte Felder, wie z.B. PLAY MATCH oder EXIT werden einfach ausgeführt, welße Felder kennzeichnen Parameter; sie werden geändert.

LEKTION EINS: DIE ERSTEN SCHRITTE IM SPIEL

Wählen Sie im Hauptmenü 1 PLAYER und drücken Sie den Feuerknopf. Ignorieren Sie alle Optionen des nächsten Bildschirms und drücken Sie Feuer für PLAY MATCH. Drücken Sie noch zweimal den Feuerknopf, um über das Panorama und die Anzeigentafel zu kommen. Im Ein-Spieler-Modus kontrollieren Sie den schwarzen und der Computer den weißen Spieler. Sie sind AMATEUR; das einfachtes Kontroll-Level.
Sie haben im ersten Spiel den Aufschlag; drücken Sie Feuer, um den Ball zu schlagen. Der Computer wird seine Aufschlage natürlich automatisch ausführen.

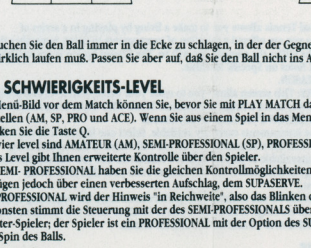


(Spieler sieht in Kamerarichtung) (Spieler blickt in die Kamera)

Sie haben volle Kontrolle über die Bewegungen Ihres Spielers, bis der Gegner den Ball geschlagen hat. Der Computer bringt dann Ihren Spieler in die Flugbahn des Balls. Sie können Ihre Figur immer noch zum Netz oder zurück bewegen, sollten aber immer in der Lage sein, den Ball zu retournieren. So können Sie auf einfache Art lernen, das Spiel zu beherrschen.
Kommt der Ball in Reichweite, blinkt Ihr Spieler. Sie sollten nun den Feuerknopf drücken, um den Ball zu schlagen. Zu anfang werden Sie wohl öfter vorbeischlagen, doch Sie werden schnell das Blinken des Spielers als Anhalt für Ihr Timing nutzen lernen.
Mehr brauchen Sie nicht, um ein paar Spiele zu machen. trotzdem können Sie geschlagen werden. Mit den Tasten 0 bis 9 für C64 und Schneider CPC, bzw. F1 bis F10 für ST und Amiga können Sie den Blickwinkel der Kamera wechseln.

LEKTION ZWEI: DIE BALLKONTROLLE

Sie werden bemerkt haben, daß der Computer selber ausählt, ob ein Ball mit der Vorhand, der Rückland, Lob oder Schmetter gespielt werden soll, abhängig von der Höhe und der Position des Balls. Die Position des joysticks zum Zeitpunkt des Auftreffens des Balls auf Ihren Schläger beeinflußt die Richtung, in die der Ball geschlagen wird:



Versuchen Sie den Ball immer in die Ecke zu schlagen, in der der Gegner gerade nicht steht, so daß er wirklich laufen muß. Passen Sie aber auf, daß Sie den Ball nicht ins Aus schlagen!

DIE SCHWIERIGKEITS-LEVEL

Im Menü-Bild vor dem Match können Sie, bevor Sie mit PLAY MATCH das Spiel beginnen, das Level einstellen (AM, SP, PRO und ACE). Wenn Sie aus einem Spiel in das Menü zurückkehren wollen, drücken Sie die Taste Q.
Die vier level sind AMATEUR (AM), SEMI-PROFESSIONAL (SP), PROFESSIONAL (PRO) und ASS (ACE). Jedes Level gibt Ihnen erweiterte Kontrolle über den Spieler.
Als SEMI- PROFESSIONAL haben Sie die gleichen Kontrollmöglichkeiten wie als AMATEUR. Sie verfügen jedoch über einen verbesserten Aufschlag, dem SUPASERVE.
Als PROFESSIONAL wird der Hinweis "in Reichweite", also das Blinken des Spielers, abgeschaltet. Ansonsten stimmt die Steuerung mit der des SEMI-PROFESSIONALS überein. Das ASS ist ein echter Meister-Spieler; der Spieler ist ein PROFESSIONAL mit der Option des SUPASPIN, der Kontrolle über den Spin des Balls.

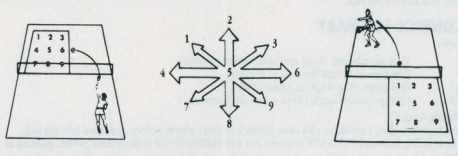
Zusammenfassung:

	BLINKEN	SUPASERVE	SUPASPIN
Amateur	*		
Semi-Professional	*	*	
Professional		*	
Ass		*	*

Auch Ihr Computergegner hat verschiedene Leistungs-Levels, von 1, einem guten Anfänger, bis 15, einem fast unschlagbaren Kämpfer. Sie stellen dieses Level im selben Menü ein, wie das für ihren Spieler.

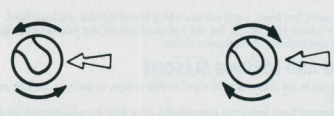
LEKTION DREI: KONTROLLE DES AUFSCHLAGS

Sie müssen schon als SEMI-PROFESSIONAL oder besser spielen, wenn Sie den Aufschlag mit SUPASERVE kontrollieren wollen. Mit SUPASERVE können Sie sowohl Kraft als auch Geschwindigkeit einstellen.
Die Dauer des Drucks auf den Feuerknopf bestimmt die Kraft, die Sie hinter einen Aufschlag stecken. Schlagen Sie den Ball bitte nicht über den Platz hinaus.
Die Position des Joysticks während des Aufschlags bestimmt die Richtung, in die der Ball geht.



LEKTION VIER: DER BALL-SPIN

Nur das ASS kann SUPASPIN nutzen. Wenn Sie diese Option beherrschen, sind. Sie fit für jedes Tournier.
Drücken Sie, nachdem Sie den Ball geschlagen haben, den Feuerknopf und drücken Sie gleichzeitig den Joystick nach vorn oder ziehen Sie ihn zurück, um den Ball topspin oder backspin zu spielen. Sie müssen die Bewegung ausgeführt haben, bevor der Ball den gegnerischen Schläger oder den Boden berührt.



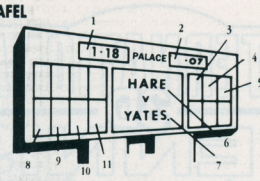
Topspin läßt den Ball mit der Flugrichtung drehen, so daß er flach, welt und schnell vom Boden springt.

Backspin läßt den Ball gegen die Flugrichtung drehen, so daß er hoch, kurz und langsam vom Boden abprallt.

PUNKTEN

Näheres dazu finden Sie in den TENNIS-REGELN.
Die punkte eines Spieles werden links oben im Bild angezeigt. Die Punkte des aufschlagen-den Spielers werden immer zuerst angegeben, ein Pfeil markiert die Spielerfarbe.
Oben rechts im Bild werden die Ansagen der Schiedsrichter (OUT, FAULT, etc.) einge-blendet. In der Amiga-Version hören Sie den Wimbledon-Schiedsrichter John Relf sprechen.

DIE ANZEIGETAFEL



Drücken Die den Feuerknopf, um die Anzeige zu verlassen.

1. UHRZEIT
2. GESPIETE ZEIT
3. ZAHL DER GEWONNENEN SÄTZE
4. ZAHL DER GEWONNENEN SPIELE DES SATZES
5. PUNKTE DES SPIELES
6. NAME SPIELER 1
7. NAME SPIELER 2 AUFSCHLAGENDEN SPIELER PUNKT MARKIERT
8. VIERTER SATZ
9. DRITTER SATZ
10. ZWEITER SATZ
11. ZAHL DER GEWONNENEN SPIELE DES ERSTEN SATZES

DIE KAMERA-BLICKWINKEL

Die Tasten 0 bis 9 für C64 und Schneider CPC, und F1 bis F10 für ST und Amiga wählen einen von zehn Blickwinkel für die Kamera.
ST/Amiga-Version können Sie den Blickwinkel von Kamera 10 frei einstellen. Im Pause-Modus können Sie die Dreh-und Zoom-Funktionnen der Kamera mit dem Joystick kontrollieren. nach dem erneuten Spielstart ist die neue Kamera-Position unter der Taste F10 gespeichert.

OPTIONEN DES HAUPTMENÜS

Die Optionen des Hauptmenüs sind:

1 SPIELER
2 SPIELER
TOURNIER
SAISON
DEMO

Für den Commodore C64 gibt es noch die Option CROWD CONTROL, die weiter unten beschrieben wird.
1 PLAYER wurde bereits eingehend beschrieben. Sie können Ihr eigenes Leistungsniveau, das des Computergegners und den Bodenbelag (RASEN, ASCHE, BETON, TEPPICH) enstellen. Unter PLAYER 1 können Sie, nachdem Sie mit der DELETE-Taste Platz geschaffen haben, Ihren Namen eintragen. Drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf, um die Eingabe zu beenden. Genauso können Sie den doch sehr anonymen Namen CPU des Computergegners ändern.
2 PLAYER entspricht der Option 1 PLAYER, außer, daß statt des Computers einer Ihrer Freunde den gegner kontrolliert. Sie benötigen dazu einen zweiten Joystick. Der Rechner bittet einen der Spieler, für den ersten Aufschlag den Feuerknopf zu drücken; der Computer ermittelt mit diesem Druck, wer welchen Spieler steuert!.
TOURNAMENT: Wenn Sie meinen, Sie sind fit genug, können Sie an einem achten Tournier tellnehmen. Alle Daten, die Platzbeschaffenheit, das Stadion, Statistiken und Preisgelder sind auf realen Werten aufgebaut.
SEASON: Leben Sie für ein Jahr das Leben eines Tennis-Profis. verdienen Sie soviel Geld wie möglich in diesem Jahr voller Tennis-Tourniere.
DEMO: Beobachten Sie zwei Computergegner im Spiel gegeneinander. Alle paar Schläge wechselt automatisch der Blickwinkel der Kamera. um in das Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie den Feuerknopf oder die Taste P (Pause und dann die Taste Q.

DAS TOURNIER

Sind Sie bereit für ein Tournier? International Tennis simuliert 72 der besten internationalen Tennis-Tourniere, mit unterschiedlichem Prestige, Schwierigkeitsgrad und Preisgeld. Sie wählen TOURNAMENT aus dem Hauptmenü. Aus technischen Gründen (Beschränkung des Speichers) ist in den versionen Sinclair Spectrum Cassette und Schneider CPC Cassette die SEASON-Option nicht implementiert. Aus demselben Grund können auch nur acht Tourniere angeboten werden.
SELECT TOURNAMENT ermöglicht Ihnen die Wahl eines der Tourniere, immer 8 auf einen Blick, die Ihnen International Tennis anbietet. MIt PREVIOUS und NEXT holen Sie die anderen Tourniere ins Bild. Die Gesamt-Gewinnsumme wird direkt neben dem Namen angegeben. Wählen Sie mit dem Joystick und drücken Sie Feuer.
TOURNAMENT SCREEN: Hier sehen Sie alle Daten des gewählten Tourniers; Ort auf der Weltkarte, Gesamt-Gewinnsumme, die Zahl der Runden, die Sie spielen müssen, die Länge eines Matches und die Art des Platzes. MONEY BREAKDOWN informiert Sie ausführlich über die Verteilung der Gewinsumme und mit RESELECT TOURNAMENT kehren Sie ins Tournier-Auswahlmenü zurück.
Wenn Sie das für Sie geeignete Tournier gefunden haben, drücken Sie Feuer für ENTER TOURNAMENT, um auf Ihren ersten Gegner zu treffen. Sie steigen solange Runde um Runde im K.O.-System auf, bis Sie geschlagen werden, oder das Tournier gewonnen haben.

DIE SAISON

Sie können auch eine volle Saison im Tennis-Circus leben und an einem Tournier nach dem anderen teilnehmen. Alle paar Wochen wird Ihnen eine Ihnen eine Auswahl von Tournieren angeboten, an denen Sie teilnehmen können. Bedenken Sie, daß je höher die Preisgelder sind, desto härter das Tournier wird. Die Option SEASON ist auf allen systemen implementiert. Bitte beachten sie die Anmerkungen zu den verschiedenen Rechnem.
Wählen Sie im Hauptmenü SEASON
TENNIS SEASON PLAYER ENTRY: genau wie im Menü für ein einzelnes Tournier geben Sie hier wieder-Ihre Daten (name, Leistungsniveau, bevorzugte Länge eines Matches) ein.
START NEW YEAR beginnt eine Saison. Wählen Sie CONTINUE SEASON, wenn Sie eine bereits begonnene Saison fortsetzen wollen.
Im nächsten Bild sehen Sie die zur Zeit aktuellen Tourniere. Wählen Sie das, an dem Sie teilnehmen wollen. Der ablauf ist der gleiche, wie bei einem einzelnen Tournier. Nach dem Tournier kehren Sie in dieses Bild zurück.
An einigen besonders prestigträchtigen Tournieren können Sie nur mit ausreichend hohem Leistungsniveau teilehmen. Wenn Sie also in Wimbledon dabei sein wollen, müssen Sie Ihr Laistungsniveau In PROGRESS REPORT entsprechend anheben.
In PROGRESS REPORT können Sie Ihr Spiel und Ihre Leistung seit Beginn der Saison kontrollieren. Hier können Sie Ihre Fortschritte auch auf Diskette oder Cassette sichern bzw. vom Datenträger einladen (SAVE/LOAD). Näheres finden Sie unter DIE SAISON SICHERN UND LADEN.

DIE TENNIS-REGELN

1. Die ersten drei Punkte eines Spieles werden 15, 30 und 40 gezählt. Mit dem vierten Punkte ist das Spiel normalerweise gewonnen, außer, wenn beide Spieler bereits 40 stehen; es herrscht Einstand (deuce).
2. Wenn ein Spiel Einstand (deuce) steht, bekomt der nächste Spieler, der einen Punkt macht, die Wertung Vorteil (advantage). Gewinnt dieser Spieler einen weiteren Punkt, hat er gewonnen. Bekommt der andere Spieler den Punkt, herrscht wieder Einstand (deuce). Es siegt also bei Einstand der Spieler, der hintereinander zwei Punkte erspielt.
3. Der Spieler, der als erster sechs Spiele gewonnen hat, gewinnt den Satz. Jedoch muß der Abstand mindestens zwei Spiele sein. 6 : 5 bedeutet also, es muß weitergespielt werden, bis einer mit zwei Sätzen führt. Steht es 6 : 6 Sätze, tritt die Tie-Break Regel in Kraft.
4. Im Tie-Break gewinnt der Spieler, der als erster sieben Punkte und einen Vorsprung von mindestens zwei Punkten erspielt hat. Der Spieler, der mit dem Aufschlag an der Reihe war schlägt auch als erster auf. Der Aufschlag wechselt dann alle zwei Punkte. Die Seiten werden in Tie-Break alle sechs Punkte gewechselt.
5. In einem Ein-Satz-Match gewinnt der Sieger des Satzes auch das Match. In einem Drei-Satz-Match gewinnt der Spieler, der zwei Sätze gewonnen hat. Und in einem Fünf-Satz-Match gwinnt der Spieler, der drei Sätze gewonnen hat.
6. Trifft der aufgeschlagene Ball das Netz und fällt dennoch korrekt ins Feld, darf der aufschlagende Spieler den Aufschlag wiederholen. Trifft der Ball vom Netz außerhalb der erlaubten Zone auf, wird der Aufschlag nicht wiederholt. Der Spieler macht entweder seinen zweiten Aufschlag, oder, wenn es bereits der zweite war, wird ihm ein Doppelfehler angerechnet, der Gegner bekommt den Punkt.

DIE KONTROLLEN

Tastatur:

S	Anzeigetafel einblenden, nur zwischen den Punkten möglich.
P	Pause, mit Feuer oder Taste R geht es weiter.
Q	Spiel beenden, nur im Pause-Modus.
0-9	Commodore C64, Schneider CPC.
F1-F10	Atari ST, Commodore Amiga: Kamera-Blickwinkel wechseln.

Das Spiel:
Feuer um den Ball zu schlagen plus Joystick-Richtungen für die Ballführung. Joystick, um die Figur zu führen, bevor der Gegner schlagt.
Feuer für den Aufschlag, wenn SUPASERVE nicht zur Verfügung steht, mit SUPASERVE Feuer f˙r die Kraft plus Joystick-Richtungen für die Ballführung.
Mit SUPASPIN können Sie dem Ball Topspin oder Backspin verleihen; drücken Sie ein zweites Mal Feuer, wenn Sie den Ball geschlagen haben und drücken Sie den Joystick nach vorne, bzw. ziehen Sie ihn nach hinten, bevor der Ball den Boden berührt.

ANMERKUNGEN ZU DEN VERSCHIEDENEN RECHNERN

Commodore C64
Wegen der großen Zahl verschiedener Sound-Chips, die in die verschiedenen Serien des C64 eingebaut wurden, kann es sein, daß das Zuschauergeräusch seltsam klingt. Im Haupmenü können Sie mit CROWD CONTROL den Klang für Ihren Rechner optimal einstellen.

Sinclair Spectrum
Nach dem Laden werden Sie gebeten, den Typ Ihres Joysticks anzugeben. Aus technischen Gründen (Beschränkung des Speichers) ist in den versionen Sinclair Spectrum Cassette und Schneider CPC Cassette die SEASON - Option nicht implementiert. Aus demselben Grund können auch nur acht Tourniere angeboten werden.

DIE SAISON SICHERN UND LADEN.

Ihr Fortschritt in einer Saison kann auf Cassette oder Diskette gesichert werden. Sie können die Daten später wieder einladen.
Verfügt Ihr Rechner über ein Diskettenlaufwerk, wird es vom Programm genutzt. Ansonsten werden Sie aufgefordert, eine Cassette zu benutzen.
Sie brauchen mit einem Diskettenlaufwerk eine leere, formatierte Diskette. Näheres zum Formatieren einer Diskette finden Sie in den Handbüchern zu Ihrem Computer. Sie müssen die Datendiskette für die Zwischenstände vor dem Start des Spiels vorbereitet haben.

SPEICHERN SIE ZWISCHENSTÄNDE NIEMALS AUF DEN INTERNATIONAL TENNIS DATENTRÄGERN!

SAVE: Im PROGRESS REPORT wählen Sie SAVE, um Ihre Daten zu sichern. Sie werden aufgefordert einen Dateinamen einzugeben. Merken Sie sich den gewählten Dateinamen gut.
LOAD: Wenn Sie einen abgelegten Zwischenstand einladen wollen, wählen Sie im PROGRESS REPORT die Option LOAD. Legen Sie Ihre Datendiskette oder Ihre zurück-gespulte Datencassette ein. Geben Sie den Dateinamen ein und drücken Sie RETURN.
Wird der Zwischenstand nicht geladen, haben Sie eventuell falschen Dateinamen angegeben.